

Bojana S. RADOVANOVIĆ<sup>1</sup>  
Univerzitet umetnosti u Beogradu  
Fakultet muzičke umetnosti  
Odsek za muzikologiju  
Doktorske studije muzikologije

## MUZIČKA REPREZENTACIJA I KOMUNIKACIJA SAJBER/ NESAJBER PROSTORA U FILMU *THE MATRIX*<sup>2</sup>

Film *The Matrix* (1999) predstavlja jedno od najpoznatijih ostvarenja sajberpank žanra, u kojem se problematizuje pitanje odnosa telesne realnosti i virtuelno generisanog Matriksa. Sledeći tezu Anete Stojnić da su sajber prostor i nesajber prostor dve pojavnosti realnog sveta, tj. realnosti, u ovom radu sam nastojala da ispitam na koji način se ova dva prostora muzički reprezentuju i kako komuniciraju određena značenja. Kao osnova za analizu muzike u ovom filmu poslužiće teorijski modeli Skota Lipskomba i Dejvida Tolčinskog koji se odnose na ulogu muzike u komunikaciji značenja u filmskom mediju.

*Ključne reči:* muzička reprezentacija, komunikacija značenja, filmska muzika, sajber/nesajber prostor, *The Matrix*.

### *The Matrix* re-visited

Gotovo dvadeset godina nakon pojavljivanja prvog filma iz *The Matrix* trilogije, ideje na kojima je ova franšiza izgrađena, i dalje su vibratne. Interesovanje za ovu tematiku stoga ne jenjava, možda upravo zato što je zamisao sajber prostora koji oblikuje našu stvarnost, koju iz današnje perspektive možda i jasnije razumemo, u neočekivano širokom dijapazonu rasprostranjenosti i relativno promptno, zaživela u svakodnevici velikog broja ljudi na planeti.

Film *The Matrix* (1999), za kojim su usledili *The Matrix Reloaded* i *The Matrix Revolution* (oba su izašla 2003. godine), nastali su iz kreativnog pera rediteljskog para Vačovski.<sup>3</sup> Priča koja je uzburkala kako svetsku javnost, tako i filozofske krugove, odigrava se u postapokaliptičnoj budućnosti u kojoj vladaju mašine. Kontroverzna veza ljudskog tela i mašine prikazuje simbiozu u kojoj se Matriks, tj. Matrica, napaja preko energije koju proizvode ljudska tela priključena na mašine. Matriks je, kao ideja koja odgovara današnjem poretku, „vrhuncu ljudske civilizacije”, softverski kreirana virtuelna realnost (Stojnić 2015: 72), čija ’besprekorna’ zamisao uzdrmana delovanjem pobunjenika, na čelu sa Morfeusom, koji iz Matriksa regrutuje Nea kao onoga koji će

1 br.muzikolog@gmail.com

2 Rad je rezultat rada na projektu *Identiteti srpske muzike od lokalnih do globalnih okvira: tradicije, promene, izazovi* (br. 177004) koji izvodi Muzikološki institut SANU uz finansijsku podršku Ministarstva prosvete, nauke i tehnološkog razvoja Republike Srbije. Ujedno se zahvaljujem Aneti Stojnić, koja mi je tokom kursa *Subverzije i pobune – studije performansa* (2016/2017), na Fakultetu za medije i komunikacije u Beogradu, dala podstrek za bavljenje ovom temom.

3 Lana Vačovski (Lana Wachowski, prethodno Lorens „Leri” Vačovski (Lawrence „Lary” Wachowski) i Lili Vačovski (Lilly Wachowski, prethodno Endru Pol „Endi” Vačovski (Andrew Paul „Andy” Wachowski), Sestre Vačovski, poznate su scenaristkinje, režiserke i producentkinje iz Sjedinjenih Američkih Država. Slavu su stekle veoma uspešnim filmovima (*Assasin*, *The Matrix* trilogija, *V for Vendetta*, *Speed Racer*, itd), televizijskim serijama i video-igrama.

uspjeti da spasi čovečanstvo od mašina. Pobunjenici su uspjeli da pronađu način da se „isključuje” iz Matriksa, delujući iz razrušene „pustinje realnosti”. Sukob između, sa jedne strane, marginalizovanih, isključenih, odbačenih pripadnika društva i, sa druge, visokotehnologizovanog društva, odlika je postmodernog naučnofantastičnog žanra koji je javlja kao odgovor na dolazeće informatičko doba (Stojnić 2015: 72).

Žanrovski posmatrano, *The Matrix* nastaje na tragu sajberpank pravca, podžanra naučne fantastike. U svom članku o sajberpank filozofiji, Tomas Mišo (Thomas Michaud) piše o nekim od najvažnijih odrednica ovog literarnog i filmskog žanra, ističući da se njegova priča uglavnom zasniva na pojavi „građanske neposlušnosti” (Michaud 2008: 65) – čega je upravo *The Matrix* odličan primer. Sve od prvog primera i borbe za slobodnu cirkulaciju emocija u *Neuromanseru* Vilijama Gibsona (William Gibson), u kontekstu istovremene društvenopolitičke distopije i tehnološko-virtuelne utopije, „slobodarska filozofija sajberpank naučne fantastike je anticipirala stvarno ponašanje korisnika interneta koji žele da fajlove skidaju besplatno” (Michaud 2008: 69).

U kontekstu ovog žanra postaje jasno da će se zaplet bazirati na brojnim dihotomijama. Imajući to u vidu, zanimalo me je, budući da je u *The Matrix*-u korišćena kako muzika komponovana za film, tako i popularna muzika i zvučni efekti, da li i muzika podržava pomenute dihotomije. Prateći komunikaciju i odnos između stvarnog i virtuelnog sveta, sajber i nesajber prostora, tela i mašine, sistema i pobunjenika, u ovom radu ću sagledati na koji način muzika reprezentuje određena značenja ovih naizgled suprotstavljenih i opozitnih strana.

### „Welcome to the desert of the real”: *The Matrix* u filozofiji i teoriji

*The Matrix je filozofska mašina i moćni mit.*

Eli During (During 2006: 131)

Pokretanjem debata na temu posthumanog subjekta, simulacije i simulakruma, roda i seksualnosti, stvarnog i virtuelnog, *The Matrix* je otvorio put filozofima i teoretičarima koji su osetili trenutnu potrebu da se bave ovim pitanjima, već aktuelnim u njihovim krugovima, a sada postavljenim u sasvim novom mediju. Počevši od teoretizacije žanra sajberpanka, pa sve do brojnih primera konkretne problematizacije određenih aspekata filma *The Matrix*, ovo polje pokazalo se kao veoma plodotvorno i inspirativno za čitav niz društvenih i humanističkih disciplina.

Konstatacijom da je *The Matrix*, u bordijarovskom smislu, „filozofska mašina”, kao i „impresivna komercijalna mašina”, Eli During (Elie During) započinje svoje izlaganje na temu 'prava i obaveze' filozofije da se bavi ovim filmom. During, naime, ističe da je jedan od suštinskih zadataka filozofije upravo da se bavi procesima i operacijama koje se već efektivno odvijaju (During 2006: 133). Pored toga, kao što se pokazalo, *The Matrix* je svojim sadržajem ponudio dovoljan broj referentnih tački, ili mesta za koje mnoge teorijske discipline, uključujući metafiziku, estetiku, teoriju politike, teoriju tehnologije, mogu da se „zakače”. Povrh svega, During napominje da ovakva pomenja ne bi bila izazvana da je u pitanju „tajvanski film B produkcije” – stoga su ogroman komercijalni uspeh i dostupnost veoma važani činioci u izboru ovog filma za objekat teorijskog bavljenja (During 2006: 132).

Definisanje sajberpank žanra predstavlja polaznu tačku u razmatranju jednog ovakvog filma, budući da žanrovski okviri najavljuju i moguća teorijski provokativna mesta. Ona se svakako tiču, pre svega, razmatranja tehnološke utopije i društvene distopije, veze čoveka sa mašinama (problematizacija kiborga), pobune i revolucije,

heroja. Uticaj tehnologije na transformacije pojedinca i čitavog društva se, stoga, ukazuje kao osnovna tema onoga što Mišo opisuje kao tehnopolitičku filozofiju (Michaud 2008: 72). Sajberpank žanr, podrazumevajući fuziju kognicije i veštačkih svetova, zasniva svoju paradigmu na kognitivnoj vezi između individua i artificalnih svetova (Michaud 2008: 67). Upravo je to veza na kojoj se gradi i *The Matrix*, odnos između čoveka i virtuelnog/veštačkog, koji nastaje samo uz/zbog postojanja njegove svesti.

Na liniji lakanovske psihoanalize, Slavoj Žižek se bavio pitanjem Matriksa, odnosno, Matrice, kao „velikog Drugog”. Prema Žižekovom mišljenju, osnovna teza filma *The Matrix* ogleda se u pretpostavci da je veliko Drugo otelovljeno u stvarnom Mega-komputeru (Žižek 2012: 270). Veliko Drugo, virtuelni simbolički poredak, jeste mreža koja strukturiše našu stvarnost, koja se ogleda u konstitutivnom otuđenju subjekta unutar tog poretka (Žižek 2012: 269). Za otuđenjem dolazi i operacija odvajanja od velikog Drugog, do kog dolazi u trenutku kada subjekat shvati da je ta „konstitutivna socijalna Tvar” zapravo nedosledna, nekonzistentna. Ideja filma *The Matrix* je da se grupa pobunjenika aktivirala zato što Matrica zamaćuje 'istinitu' stvarnost koja se iza svega nalazi. Kada Morfeus kaže Neu: „Dobrodošao u pustinju stvarnosti”, usmeravajući mu pogled na ruinirani čikaški pejzaž, on implicira upravo ovu ideju – da Matriks predstavlja svojevrsni interfejs, koji stoji između čoveka i Realnog. Međutim, Žižek ističe da Realno „ne predstavlja pravu stvarnost skrivenu iza virtuelne simulacije, nego onu prazninu koja stvarnost čini nepotpunom/nekonzistentnom, pri čemu se funkcija svake simboličke matrice ogleda u prikrićanju te nekonzistentnosti” (Žižek 2012: 271).

Formulacija „pustinja stvarnosti” direktna je referenca ka Žanu Bodrijaru (Jean Baudrillard) i njegovoj teoretizaciji simulacije i simulakruma. Međutim, sâm Bodrijar je smatrao da rediteljski duo nije na dobar način protumačio njegovu postavku simulacije, nazvavši njihovo čitanje „nesporazumom na delu” (During 2006: 136). Simulacija u filmu ne funkcioniše u doslovnom smislu jednostavnog razlučivanja stvarnosti/stvarnog od varljivog/nestvarnog – upućujući na nepohodnu kognitivnu vezu čoveka i mašine, simulacija više ne funkcioniše kao koncept, nego kao sveobuhvatna ontološka kategorija koja može da sumira naš odnos prema stvarima i stvarnosti uopšte (During 2006: 137).

Ukoliko Realno nije zaista stvarno, a simulacija postaje, prema Duringu, svojevrsan svetonazor, postavlja se pitanje šta je Matriks:

Matriks nije u nečijoj glavi, niti je lociran u pustinju 2199. godine. Matriks je psiho-tehničko mesto, ni unutrašnje ni spoljašnje. To je interfejs između čoveka i mašine <sup>4</sup> (During 2006: 138).

During smatra, dakle, da se Matriks ne nalazi u prostoru. Posredstvom konstrukcije „bullet-time”, sasvim specifične distorzirane projekcije vremena (ili, preciznije, trajanja) u čuvenoj sceni borbe koja, igrajući se sa trajanjem same akcije ispaljivanja metaka, prikazuje kako Neo uspeva da izbegne ispaljen rafal. Njegova teza počiva na pretpostavci da se Matriks nalazi upravo u vremenu, odnosno, referirajući na Bergsona (Henri Bergson), trajanju.

Realnost u filmu *The Matrix* može se posmatrati kao slojevit, ona koja predstavlja više od metafizičkog sveta ili proste simulacije nekog realnog prostora. Ukoliko za ključni faktor uzmemo dimenziju trajanja, primetićemo da se svaki sloj realnosti odvija u jednoj vremenskoj liniji, a da se prostor u kome se realnost odvija menja. Na ovom

4 The Matrix is neither in the head nor is it located in the wasteland of 2199. The Matrix is a psycho-technical site, neither internal nor external. It is the interface between human and machine. Prev. B.R.

mestu bih istakla zapažanje Anete Stojnić da ovde ne postoji „više realnosti”, već je, kako u filmu, tako i u našim životima, uronjenim u tehnološka i sajber dostignuća, zapravo reč o jednoj realnosti koja se manifestuje u više prostora (Stojnić 2015: 73). Stoga se i naša i Neova realnost dele na distribuciju vremena u sajber i nesajber prostorima – kao i u filmu, naše razumevanje vremena je jedinstveno, i u njegovom toku se, jedan za drugim (dakle ne istovremeno), odvijaju događaji u sajber i nesajber prostorima.

Izbor između crvene i plave pilule nije izbor između realnosti i iluzije. Matriks je fikcija ali fikcija koja strukturise našu realnost. Oduzimanjem simboličkih fikcija na kojima je bazirana realnost gubi se sama realnost (Slavoj Žižek, prema: Stojnić 2015: 73).

Sa razumevanjem da je virtuelna realnost „samo drugačija instanca, pojavnost i dimenzija realnosti” (Stojnić 2015: 73), može se objasniti, primera radi, opasnost po subjekta da izgubi život u virtuelnoj realnosti – ukoliko subjekt biva ubijen u sajber prostoru, on umire i u nesajber prostoru. U poređenju sa „gubljenjem života” u video-igricama, ova postavka je potpuno suprotna.

### Kako muzika komunicira na filmu?

Postavljajući svoj model za izučavanje načina na koji muzika komunicira značenja na filmu, Skot Lipscomb (Scott D. Lipscomb) i Dejvid Tolčinski (David E. Tolchinsky) se oslanjaju na primedbu Suzan Langer (Suzanne K. Langer), koja ističe da je za najsnažniji mogući uticaj filmskog sadržaja potrebno ustanoviti dobru komunikaciju između verbalnog dijaloga, sinematskih elemenata i muzike (Lipscomb and Tolchinsky 2005a: 2). Kako Langer navodi, „muzika ima sva obeležja pravog simbolizma osim jednog”, a to je *dodeljena konotacija* (*assigned connotation*). Samim tim, muzika može da poprma i komunicira značenje u zavisnosti od konteksta i uloge koja joj je dodeljena.

Ova dvojica autora pozivaju se na pristupe Klaudije Gorbman (Claudia Gorbman) i Nikolasa Kuka (Nicholas Cook). Teoretičarka Klaudija Gorbman osamdesetih godina dvadesetog veka svojim idejama utiče na zaokret u dotadašnjim razmatranjima narativnih aspekata muzike, usredsređujući se na na *pripovedačku*, umesto na *prikazivačku* funkciju muzike (Lazarević 2017: 54). Gorbman je predložila tri metoda prema kojima muzika može da „označava” u filmskom mediju: čisto muzičko označavanje, kulturalne muzičke kodove i sinematske kodove (Lipscomb and Tolchinsky 2005a: 2). Za Lipskombu i Tolčinskog naročito je značajna druga kategorija, kulturalni muzički kodovi, koji omogućavaju ukazivanje na određena raspoloženja i stanja svesti – ovo je ujedno i kategorija koju holivudski režiseri i kompozitori koriste u punom potencijalu.

Ovi autori ističu još jednu važnu podelu koju je načinila Klaudija Gorbman, a koja se odnosi na „filmsku muziku koju ne treba čuti” i „filmsku muziku koju treba čuti”. Tako nastaje podela na muziku čija je uloga da podcrtava psihološku dramu filmskog narativa, a čiji se izvor ne vidi u filmskom kadru – nedijegetska, i na muziku koju publika treba da čuje kao deo sinematskog dijegezisa, „muzika iz kadra” – dijegetska. U tom smislu, dijegetska muzika bi, budući da je njen izvor vidljiv za gledaoca/slusaoca, trebalo da deluje na svesnom nivou, dok je za nedijegetsku muziku karakteristično da deluje na podsvesnom nivou.

Često je ponavljana „činjenica” da muzika igra podređenu ulogu u odnosu na sliku. Nikolas Kuk odlazi korak dalje od Klaudije Gorbman, sagledavajući ove komponente u odnosu na uslove konotativnosti i denotativnosti. Kuk piše da se „reči i slike primarno bave specifičnim, objektivnim, dok se muzika primarno bavi odgovorima – tj. vrednostima, emocijama i stavovima” (Lipscomb and Tolchinsky 2005a: 3). Stoga

su, ističe, konotativni kvaliteti muzike komplementarni sa denotativnim kvalitetima slike i reči. Kuk izdvaja tri načina na koje se različiti mediji mogu uodnošavati: *usaglašenost*, *komplementarnost* i *nadmetanje*. Identifikacija sličnosti i razlika se odvija u dva koraka, od kojih prvi podrazumeva „test sličnosti”, na kome je potrebno utvrditi da li su muzika i slika *konzistentni* ili *koherentni*. Ukoliko se utvrdi da obe komponente rade na proizvođenju istog značenja, veza između njih se može opisati kao usaglašena. Ako to, pak, nije slučaj, prelazi se na drugi korak i „test različitosti” – moguće je da muzika i slika prenose sasvim različita značenja i tada je njihov odnos određen u okvirima nadmetanja. Moguće je da odnos između dve komponente ne spada ni u jednu od ovih krajnosti, već da „dele istu narativnu strukturu, ali da svaka od njih elaborira tu strukturu na različit način” (Lipscomb and Tolchinsky 2005a: 3).

Na osnovu značajnih studija i istraživanja, izdvojenih modela proučavanja filmske muzike Klaudije Gorbman i Nikolasa Kuka, te brojnih svedočenja kompozitora filmske muzike i režisera, Lipscomb i Tolčinski potvrđuju da se tipična uloga muzike u filmu ogleda u njenoj potencijalnosti da predstavi, menja i/ili pojačava emocionalni sadržaj filmskog narativa (Lipscomb and Tolchinsky 2005: 3). Oni potom predlažu, uzimajući u obzir namere kompozitora i režisera, sopstveni sistem prema kojem se može ispitivati način na koji *soundtrack* može komunicirati značenja u filmu. Muzika, tako, može da prenese opšte raspoloženje filma, psihološki profil (unutrašnja osećanja i misli) pojedinačnih likova, te narativnu strukturu filma.

U odnosu na opšte raspoloženje filma, muzički zvuk gledaocu/slušaoцу može da ukaže na to da li je narativ strašan, smešan, romantičan, uznemirujuć, odranije poznat, „iz nekog drugog sveta” i slično. Uloga muzike je, pritom, značajnija što je nivo dvosmislenosti u jednoj sceni veći, budući da u tom slučaju muzika ima veći udeo u interpretaciji te scene. U tom smislu, muzika takođe može da prenosi kvalitet i veličinu prostora, da ukaže na položaj narativa u vremenu, kao i da dočarava osećaj energije (cf. Lipscomb and Tolchinsky 2005: 3–4).

Polje u kome muzika deluje na jedan od najefektnijih načina jeste psihološko portretisanje likova i njihovih unutrašnjih misli i osećanja, nadomešćujući neizgovorene misli i nevidljive implikacije koje podcrtavaju dramu. Najčešće sredstvo za muzičku izgradnju pojedinačnih likova, te njihovu diferencijaciju, jeste lajtmotivska tehnika. Kao nadgradnja ovoj stavci, muzika deluje i kao prenosilac narativne strukture filma. Filmska muzika i zvuk mogu da pojašne ili uspostave utisak o poretku narativa posredstvom jasne formalne strukture (Lipscomb and Tolchinsky 2005a: 4). Formalno oblikovanje muzike može tako odrediti oblik narativa, posebno ukoliko se istovremeno radi na zvučnom i vizuelnom planu. Na makroplanu, moguće je kontinuitet narativa uspostaviti upotrebom principa koji je sličan lajtmotivu i koji čini da se pojavljivanje, nestajanje i ponovno pojavljivanje muzičkog zvuka ističe kao važno u narativnoj strukturi.

### Muzički svet filma *The Matrix*

Sfera zvuka u filmu *The Matrix* oblikovana je kroz troslojnu podelu. Naime, pored originalne komponovane muzike za koju je bio zadužen Don Dejvis (Don Davis), značajan doprinos ovom *soundtrack*-u dali su Dejn Dejvis (Dane David) u polju zvučnih efekata (koji je nagrađen Oskarom za editovanje zvuka) i brojni izvođači popularne muzike čije su pesme iskorišćene u filmu.

Muzika iz filma izdata je 1999. godine na dva albuma – *The Matrix: Original Motion Picture Score*, te *The Matrix: Music from the Motion Picture*, od kojih prvi sadrži

muziku Dona Dejvisa, a drugi predstavlja kompilaciju pesama koje se pojavljuju u filmu, kao i onih koje nisu našle svoje mesto u filmu, ali se zbog opšte atmosfere i žanrovskih odrednica, uklapaju u zvučnu sliku filma.

### *Popularna muzika*

Muzika na albumu *The Matrix: Music from the Motion Picture* nastajala je u periodu od 1992. do 1999. godine. Obuhvaćeni su žanrovi elektronske muzike, *industrial* muzike, rok i metal muzike, eksperimentalna ostvarenja. Budući da su u filmu upotrebljene numere nastale u periodu koji obuhvata gotovo čitavu poslednju deceniju 20. veka, sasvim logično deluje pretpostavka da je taj potez režiserâ računao kako na činjenicu da će publika već biti upoznata sa nekim od numera, tako i na muzičko portretisanje i pozicioniranje filma u određenu, žanrovski distinktivno obojenu epohu. Takođe, pažljivim izborom pesama moguće je, osim na vreme dešavanja, ukazati i na mesto u kom se radnja filma odvija. Ovako upotrebljena, popularna muzika u filmu svakako funkcioniše kao okidač sećanja i emocija (Lazarević 2017: 56).

Žanrovski posmatrano, ovim izdanjem obuhvaćene su pesme koje mahom spadaju pod okrilje odrednica elektronske ili *industrial* muzike. Pojam *industrial* koristi se za muziku koja nastaje u fuziji elektronike i eksperimentalnih žanrova, grubog zvučanja, koje, sa jedne strane, vodi poreklo iz avangardnih i *noise* pokreta, a sa druge, referira na „punk” provokacije. U svom članku *Dead Channel Surfing: the commonalities between cyberpunk literature and industrial music*, Kerin Kolins (Keren Collins) piše o zajedničkim karakteristikama *industrial* muzike i sajberpunk žanra. Osim evidentnih međusobnih uticaja koji se javljaju u vidu pozajmljivanja i inspiracije naslovima i temama, te semplovima iz kulturnih sajberpunk filmova ili određenih citata, među ovim umetnicima koji dolaze iz književnosti, filma i muzike, tokom godina se razvila čvrsta veza u pogledu značajnih saradnji, gostovanja i održavanja uspostavljenog kruga istomišljenika (Collins 2005: 166). Razumevajući sajberpunk i *industrial* kao odraze zapadnjačke distopije 20. veka, Kolins upoređuje njihove istorije nastanka, teme bavljenja, ideološke i filozofske svetonazore, kao i muziku, vizuelne i verbalne aspekte, kako bi utvrdila najvažnije tačke njihovog susretanja.

Imajući u vidu da *soundtrack* za *The Matrix* sačinjavaju imena koja deluju prevashodno u polju elektronske, *industrial* rok i metal muzike, poput benda „The Prodigy” (elektronska muzika), „Propellerheads”-a (elektronska muzika), sastava „Ministry” (*industrial metal*), Merlina Mensona (Marilyn Manson), bendova „Rage Against the Machine”, „Deftones” i „Rammstein” (alternativni rok i metal), jasno je zbog čega se *The Matrix* posmatra kao paradigmatičan primer veze između sajberpunk i *industrial* žanra.

Tabela 1: Spisak pesama i izvođača na albumu *The Matrix: Music from the Motion Picture*

Pesma	Izvođač
Rock is Dead	Merilyn Menson
Spybreak!	Propellerheads
Bad Blood	Ministry
Clubbed to Death (Kurayamino Mix)	Rob D
Prime Audio Soup	Meat Beat Manifesto
Leave You Far Behind	Lunatic Calm
Mindfields	The Prodigy
Dragula (Hot Rod Herman Remix)	Rob Zombie
My Own Summer (Shove It)	Deftones
Ultrasonic Sound	Hive
Look to Your Orb for the Warning	Monster Magnet
Du hast	Rammstein
Wake Up	Rage Against the Machine

Posmatrajući ključna mesta na kojima se popularna muzika javlja u filmu *The Matrix*, može se zaključiti da se, upravo zbog veze sajberpanka i *industrial*-a, ona čuje u najznačajnijim trenucima za pobunjenike. U pitanju su: susret Nea i Trinita u noćnom klubu, pri njihovom prvom upoznavanju, kada se u klubu čuje numera *Dragula* Roba Zombija (Rob Zomby), koja u istoj sceni, zbog identičnog pulsa, gotovo neprimetno 'prelazi' u pesmu *Mindfiels* od benda „The Prodigy”; numera *Leave You Far Behind*, koja se čuje u sceni kada Morfeus i Neo treniraju; *Clubbed to Death*, pesma australijskog kompozitora Roba Dija (Rob D), koja se javlja u sceni *crvene haljine*, kada Morfeus Neu otkriva iluzivnost simulacije u samom programu. Posebno su značajne scena borbe u predvorju zgrade između pobunjenika i njihovih neprijatelja, na čelu sa agentom Smitom, u kojoj se čuje pesma *Spybreaks!* sastava „Propellerheads”, te završna scena filma.

Trenutnom pobedom nad agentima, koji su lovci na njihove glave, pobunjenici su svesni da je borba protiv sistema tek počela. Poslednja scena u filma prikazuje Nea koji razgovara na telefonskoj govornici, izgovarajući reči:

Znam da ste tamo. Sada vas osećam. Znam da se plašite. Nisam došao da vam kažem kako će ovo da se završi. Ovde sam da bih vam rekao kako će početi. Prekinuću vezu i onda pokazati ovim ljudima ono što ni vi ne želite da vide. Pokazaću im svet bez vas, svet bez pravila i kontrole, bez granica i ograničenja, svet u kome je sve moguće. Gde ćemo posle toga – to je izbor koji ostavljam vama.<sup>5</sup>

5 „I know you're out there. I can feel you now. I know that you're afraid. You're afraid of us. You're afraid of change. I don't know the future. I didn't come here to tell you how this is going to end. I came here to tell you how it's going to begin. I'm going to hang up this phone and then I'm going to show these people what you don't want them to see. I'm going to show them a world without you, a world without rules and

U trenutku kada Neo spušta slušalicu, kao zaključna numera čuje se pesma *Wake Up* [*Probudi se*] benda „Rage Against the Machine”, čiji sâm naziv upućuje na otpor, pobunu protiv sistema i mašina.

### *Komponovana muzika i zvučni efekti*

Originalna komponovana muzika Dona Dejvisa takođe je, kao što je rečeno, osvanula kao posebno izdanje - *The Matrix: Original Motion Picture Score*. Na njemu se nalazi deset numera, naslovljenih prema scenama u kojima se javljaju (*Trinity Infinity, Unable To Speak, The Power Plant, Welcome To The Real World, The Hotel Ambush, Exit Mr. Hat, A Virus, Bullet-Time, Ontological Shock, Anything Is Possible*).

Don Dejvis je za ovaj film komponovao pretežno orkestarsku muziku, u kombinaciji sa elektronskom i vokalnom/horskom muzikom. Prema podeli koju je ustanovio Nikolas Kuk, može se reći da su Dejvis i Sestre Vačovski pažljivo radili na zvučnom aspektu svog ostvarenja, sledeći principe *usaglašenosti* i *komplementarnosti*. Komponovana muzika ovde dočarava i podvlači psihološki razvoj narativa. Pored toga, ona aktivno učestvuje u vajanju psihološkog profila, pre svega glavnog lika, a potom, u manjoj meri, i ostalih.

Danijela Kulezić-Vilson (Danijela Kulezic-Wilson) ističe da rediteljski par Vačovski tretira sve akcione scene „na muzički način”, stvarajući tako „interaktivni ples slušnih vizuelnih ritmičkih dominantni spojaljnijeg i unutrašnjeg porekla” (Kulezic-Wilson 2009: 4). Stoga, zvučni efekti i muzika u filmu postaju jednako značajni kao i ritmizovane pauze, pogotovu kada su one u saglasju sa vizuelnim elementima pojedinačnih scena.

Ritmичnost dijegetskih zvukova, poput oglašavanja alarma, repetiranja puške i bata koraka, ustanovljava puls scene, a posebno se ističu trenuci u kojima muzika i svi zvuci svojim general-pauzama podržavaju i odražavaju „zamrznutu akciju” (Kulezic-Wilson 2009: 5). Ove „naglašene pauze”, kako bi ih nazvali Kuper (Grosvenor Cooper) i Mejer (Leonard B. Meyer), veoma su efektne u uspostavljanju i sprovođenju tenzije, tj. opšteg raspoloženja scene.

Govoreći o zvučnim efektima, treba posebno pomenuti scenu borbe na krovu, koja je praćena numerom *Bullet Time*. Tokom borbe, dok vreme teče *normalnom* brzinom, smene žustrih vizuelnih informacija praćene su orkestarskom muzikom. Distorzirano vreme, odnosno, *bullet time* – „vreme metka”, koje, ekvivalentno uvećavanju mikroskopom, u usporenom snimku fokusira pažnju na kretanje metaka i onoga ko ih izbegava, zapravo u *real time*-u pokazuje neverovatnu brzinu njihovih pokreta. Kada je vreme distorzirano, to se dešava i sa zvukom – naime, u tim trenucima, umesto orkestra, čuju se zvučni efekti koji dodatno dočaravaju izobličenost vremena i pokreta.

### **Zaključna razmatranja**

Početna hipoteza i pretpostavka da će *soundtrack* na određeni način uspostaviti svojevrsnu distinkciju i, zatim, komunikaciju između sajber i nesajber prostora, sistema i opozicije, telesnog i virtuelnog, nije u potpunosti bila pogrešna. Pa ipak, kako smo uvideli, ova podela nije tako jednostavna i jasna.

Naime, sagledavajući ulogu muzike u komunikaciji filmskog narativa i psiholoških profila likova u filmu *The Matrix*, može se konstatovati da je, upravo zahvaljujući

---

controls, without borders or boundaries, a world where anything is possible. Where we go from there is a choice I leave to you.” Prev. B. R.



istančanoj vezi vizuelne i slušne komponente filma, muzika odigrala veoma važnu rolu. Sva muzika i zvučni efekti, osim pomenutih zvukova koji dolaze iz alarma, oružja i druge opreme, pa i scene sa Proročicom, u kojoj se čuje muzika koja dopire iz televizijskog aparata u kadru, su nedijegetski. Pritom, kao što je gore istaknuto, sva muzika upletena je sa ostalim, vizuelnim i verbalnim, nitima filma, po principima usaglašenosti i komplementarnosti.

Muzika Dona Dejvisa, u konstantnom dijalogu sa zvučnim efektima koji daju osećaj kako prostornosti, tako i distorziranosti realnosti, suptilno ističe razliku između ljudi – pobunjenika i mašina – agenata koji imaju svest, te zadatak da uguše pobunu.

Uzimajući u obzir da se numere popularne muzike čuju, ponovimo, u prelomnim trenucima koji se tiču pobunjenika – jačanja pokreta, Neove poduke, pa i same borbe – u ovom filmu ističe se njen doprinos narativnoj strukturi filma. S tim u vezi jeste i muzičko oblikovanje psiholoških profila likova, sa značajnim akcentom na dočaravanje zbunjenosti, nedoumica i, na kraju, usredsređenosti u borbi protiv sistema, koje Neo oseća tokom ovog filma.

U odnosu između sajber i nesajber prostora, telesne i virtuelne realnosti, treba napomenuti da se, u muzičkom smislu, ne prave potpuno jasne razlike između ovih sfera. Međutim, isticanjem potencijalnosti likova iz redova pobunjenika, kroz upotrebu pesama koje su već poznate ili barem bliske gledaocu/slušaoцу, determinisana je okosnica borbe između likova koji potiču iz tih, u filmu suprotstavljenih, prostora realnosti.

## LITERATURA

- Collins 2005: K. Collins, Dead Channel Surfing: the commonalities between cyberpunk literature and industrial music, *Popular Music*, 24, 165–178.
- During 2006: E. During, Is There an Exit from “Virtual Reality?” Grid and Network – From *Tron* to *The Matrix*, in: Myriam Diocaretz (Ed.), *The Matrix in Theory*, Amsterdam-New York: Rodopi, 131–150.
- Kulezic-Wilson 2009: D. Kulezic-Wilson, The Music of Film Silence, *Music and the Moving Image*, Vol. 2, No. 3, 1–10.
- Lazarević 2017: K. D. Lazarević, „Muzika i ironija u filmu *Full Metal Jacket*”, u: Биљана Мандић и Јелена Атанасијевић (ур.), *Српски језик, књижевности, уметности*, зборник радова са XI међународног скупа одржаног на Филолошко-уметничком факултету у Крагујевцу (28–29. X 2016), Крагујевац: Филолошко-уметнички факултет, 51–61.
- Lipscomb and Tolchinsky 2005a: S. D. Lipscomb and D. E. Tolchinsky, *The Role of Music Communication in Cinema*, ICMPC8, International Conference on Music Perception & Cognition, ([http://www.lipscomb.umn.edu/docs/Lipscomb\\_Tolchinsky\\_ICMPC8\\_proceedings\\_final.pdf](http://www.lipscomb.umn.edu/docs/Lipscomb_Tolchinsky_ICMPC8_proceedings_final.pdf)), 1–7.
- Lipscomb and Tolchinsky 2005b: S. D. Lipscomb and D. E. Tolchinsky, The Role of Music Communication in Cinema, in: Dorothy Miell, Raymond MacDonald and David J. Hargreaves (Eds.), *Musical Communication*, New York: Oxford University Press, 383–404.
- Michaud 2008: T. Michaud, Science Fiction and Politics: Cyberpunk Science Fiction as Political Philosophy, in: Donald M. Hassler and Clyde Wilcox (Eds.), *New Boundaries in Political Science Fiction*, University of South Carolina Press, 65–77.
- Pejčinović 2016: N. Pejčinović, The Role of Music Communication in Science Fiction Film – Music/Image Relations in Alex Garland’s “Ex Machina”, izlaganje na konferenciji *Transpositions: Music/Image*, Fakultet muzičke umetnosti u Beogradu, 12–15 oktobar 2016.

Stojnić 2015: A. Stojnić, *Teorija izvođenja u digitalnoj umetnosti*, Beograd: Fakultet za medije i komunikacije, OrionArt.

Žižek 2012: S. Žižek, „Matriks, ili dve strane perverzije”, u: J. Čekić i J. Blagojević (ur.), *Moć/ Mediji/*, Beograd: Fakultet za medije i komunikacije, Centar za medije i komunikacije, 265–292.

## MUSICAL REPRESENTATION AND COMMUNICATION OF CYBER/NON-CYBER SPACE IN *THE MATRIX*

### Summary

*The Matrix* movie from 1999 represents one of the most famous pieces of the cyberpunk genre, in which the central problem revolves around the question of the corporeal reality and the virtually generated Matrix. By following the thesis Aneta Stojnić made that the cyber and non-cyber spaces are in fact two faces of the real world, that is, reality, in this paper I intended to question the ways in which these two spaces are musically represented. Also, with the analytical models from Claudia Gorbman, Nicolas Cook, Lipscomb and Tolchinsky, I examined the way music communicates certain meanings in the contexts of cyber and non-cyber space. These theoretical models served as the basis of viewing the way in which music can be in service in communicating meaning through sound, taking into account portraying the general mood of the film, psychological profiles, thoughts, and feelings of characters, as well as the narrative structure of the film.

The relation between cyber and non-cyber space, corporeal and virtual reality, are not, in fact, made musically distinct in *The Matrix*. However, music, and especially the popular music, accentuates some of the most important scenes for Morpheus and his rebels, thus communicating the importance of their strength against the virtually generated system. .

*Keywords:* musical representation, communication of meaning, film music, cyber/non-cyber space, *The Matrix*.

Bojana S. Radovanović